



**O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E
APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
ESTUDO DE CASO NA E. E. F. PAULO SALDANHA E DA E.
E.F. M. ALKINDAR BRASIL DE AROUCA**

MARIA MOREIRA DA CRUZ

GUAJARÁ-MIRIM – RO

2013

MARIA MOREIRA DA CRUZ

**O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E
APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA:
ESTUDO DE CASO NA E. E. F. PAULO SALDANHA E DA E.
E.F. M. ALKINDAR BRASIL DE AROUCA**

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo – Porto Velho – RO.

Orientador: Prof.º Esp. Sandro Marcelo Fonseca

GUAJARÁ-MIRIM – RO

2013

TERMO DE APROVAÇÃO

MARIA MOREIRA DA CRUZ

O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTUDO DE CASO NA E. E. F. PAULO SALDANHA E DA E. E.F. M. ALKINDAR BRASIL DE AROUCA

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Porto Velho – RO.

Sandro Marcelo Fonseca
Prof. Especialista

Luiz Cesar dos Santos
Prof. Doutorando

DATA: ____ de _____ de 2013

CONCEITO FINAL:

GUAJARÁ-MIRIM – RO

2013

DEDICATÓRIA

Às minhas filhas Naiane e Naimara.
Aos meus pais José e Francisca Cleonice.

AGRADECIMENTOS

A DEUS,

Minhas filhas, Naiane e Naimara

Aos meus pais, José Moreira Lima e Francisca Cleonice

Meus irmãos, Cícero Moreira e Antônio.

Aos meus amigos colaboradores, Sérgio da Cruz, Cynara Rabelo,

Alessandra Costa Lins, Edilene Umbelina,

Jannayna Anes Aires, Leandro de Almeida Silva,

Fábio Garcia de Oliveira.

E em especial agradeço a minha orientadora Josilene Almeida de Barros e Sandro Marcelo Fonseca.

A todos, muito obrigada.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1:	Compreensão do que é ludicidade no espaço escolar.	30
Figura 2:	Compreensão do que é ludicidade no espaço escolar.	30
Figura 3:	Participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física.	31
Figura 4:	Participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física.	31
Figura 5:	Importância da pratica das atividades lúdicas	32
Figura 6:	Importância da pratica das atividades lúdicas	32
Figura 7:	O planejamento diário usando atividades lúdicas está adequado a prática desportiva	33
Figura 8:	O planejamento diário usando atividades lúdicas está adequado a prática desportiva	33
Figura 9:	A proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 4º ano	34
Figura 10:	A proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 4º ano	34
Figura 11:	O lúdico auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas.	35
Figura 12:	O lúdico auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas.	35
Figura 13:	A importância do espaço escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas.	36
Figura 14:	A importância do espaço escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas.	36
Figura 15:	As aulas dos professores de educação física.	37
Figura 16:	As aulas dos professores de educação física.	37
Figura 17:	Brincadeiras nas aulas de educação física	38
Figura 18:	Brincadeiras nas aulas de educação física.	38
Figura 19:	Brincadeiras ou pratica esportiva nas aulas de educação física.	39
Figura 20:	Brincadeiras ou pratica esportiva nas aulas de educação física.	39
Figura 21:	O tipo de atividade desenvolvida	40
Figura 22:	O tipo de atividade desenvolvida	40
Figura 23:	As aulas de educação física utilizando brincadeiras ajudam na aprendizagem de outras disciplinas	41
Figura 24:	As aulas de educação física utilizando brincadeiras ajudam na aprendizagem de outras disciplinas.	41

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo ressaltar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. Para tanto se utilizou da pesquisa de campo e bibliográfica. Para a coleta de dados foi aplicado questionário com perguntas fechadas a professores de duas escolas pública da rede municipal. Nesse contexto, pretendeu-se responder à problemática: De que maneira o lúdico irá contribuir na aprendizagem e desenvolvimento dos alunos nas aulas de educação física das escolas pesquisadas? O lúdico na Educação colabora com a aprendizagem pelo fato de não se preocupar somente com a solução e questão da educação, pois visualiza também o desenvolvimento dos exercícios de um modo positivo, permitindo o crescimento cognitivo do aluno. A análise dos dados coletados foi realizada a partir da confrontação dos dados relativos à utilização do lúdico nas aulas de educação física e sua contribuição para o processo de aprendizagem dos alunos. Os resultados expõem que a utilização do lúdico nas aulas de educação física contribui para o processo de aprendizagem dos alunos e em ambas as escolas pesquisadas o uso do lúdico na educação física contribui para a aproximação do esporte e atrai indivíduos para maior interesse em desenvolver suas atividades no espaço escolar. A participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física foram classificadas como excelente na visão dos professores. Bem como que, o bom êxito de toda atividade lúdica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor. No desenvolvimento das atividades de educação física no espaço escolar, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

Palavras-chave: Lúdico. Educação física. Escola. Professor. Aluno.

ABSTRACT

This research aims to highlight the process of development and student learning using the playful as a methodology in physical education classes. For that we used field research and literature. For data collection questionnaire was applied to closed questions to teachers from two public schools in the municipal. In this context, we sought to answer the problem: In what way will contribute to the playful learning and development of students in physical education classes in schools surveyed? Games in Education collaborates with learning by not only be concerned with the solution and the question of education, as well as view the development of the exercises in a positive way, allowing the student cognitive growth. Analysis of the data collection was carried out from the comparison of data on the use of the ludic in physical education classes and their contribution to the learning process of students. The results state that the use of the ludic in physical education contributes to the learning process of students in both schools and researched the use of playful physical education contributes to the approach of the sport and attracts individuals to develop greater interest in their activities at school. Students' participation in recreational activities during physical education classes were classified as excellent in the view of teachers. As well as that, the success of any play activity depends exclusively on good preparation and teacher leadership. In the development of physical education in school, the teacher's role is of paramount importance because it is he who creates spaces, available materials, participating in the games, or mediates the construction of knowledge.

Key-words: Playful. Physical education. School. Teacher. Student.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Objetivo geral.....	11
1.2 Objetivos específicos ou intermediários.....	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
2.1 Conceituação do lúdico.....	12
2.2 O lúdico no processo de aprendizagem.....	15
2.3 O jogo no contexto da educação	17
2.4 A importância das interações sociais e do contexto sócio-cultural	18
2.5 O educador e o lúdico.....	19
2.5.1 Organização e planejamento	20
2.5.2 Preparação e formação dos participantes	21
2.6 Execução das atividades lúdicas	21
2.7 Avaliação do resultado da aplicação das atividades lúdicas.....	22
2.8 O lúdico nas aulas de educação física.....	22
3. METODOLOGIA	24
3.1 Tipo de pesquisa.....	24
3.2 Universo da pesquisa	24
3.3 Amostra	24
3.4 Critérios de seleção	25
3.5 Procedimentos utilizados	25
3.6 Instrumento utilizado na pesquisa.....	26
3.7 Tratamento dos dados coletados.....	26
3.8 O Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha	27
3.9 A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca	28
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO	30
4.1 Questionários - Visão do educador A e B	30
4.2 Questionários - Visão dos alunos da Escola A e B.....	37
5. CONCLUSÕES	44
5.1 Conclusões	44
5.2 Trabalhos futuros	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
LISTA DE APÊNCICES	48
LISTA DE ANEXOS	59

1. INTRODUÇÃO

Vários autores procuram interpretar e classificar o lúdico como importante no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Também que por muito tempo ou décadas as crianças foram tratadas como pequeno adulto sem nenhuma distinção e que apesar de aparente mudança por alguns estudiosos e as escolas adotarem por longo tempo um modelo reprodutivista tradicional em que os seus métodos são apoiados em atividades mecânicas e abstratas, totalmente fora da realidade da criança e que o corpo é apenas objeto de manipulação dos professores a serviço dos conteúdos predominando durante as aulas a imobilidade, o silêncio e a disciplina rígida. Temos conhecimento que muitos professores já se renderam a ludicidade, pensando no melhor desenvolvimento de suas crianças no ponto de vista físico-motor, intelectual e social.

Nesse contexto a importância do lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem e suas aplicações pedagógicas, principalmente na disciplina de educação física, têm sido defendidas constantemente por professores e outras pessoas ligadas à área educacional. Por este motivo surgiu a necessidade de procurar compreender como se trabalha o lúdico nas aulas de educação física.

O lúdico é uma ferramenta muito importante, que facilita o trabalho no processo de desenvolvimento do conhecimento. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12). Trabalhar com o lúdico viabiliza ao professor valorizar a criatividade do aluno, deixar que crie regras para um bom andamento dos trabalhos, para jogar-se um jogo, para tomar decisões e para que desenvolva a autonomia, ajudar o aluno a conhecer-se como pessoa integrante de uma sociedade, e que, como todos, têm seu papel nela. No desenvolvimento das atividades de educação física no espaço escolar, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento (VYGOTSKY, 1989, p.109).

Cabe ao educador articular os processos de desenvolvimento e aprendizagem na sala de aula, orientar, mediar, e, ainda propor desafios aos seus alunos, estimulando sempre a curiosidade, a criatividade e a discussão, bem como o raciocínio das crianças.

O lúdico quando trabalhado nas escolas por profissionais formados e capacitados para tal função traz benefícios para o aprendizado, pois desperta e estimula a aprendizagem da criança, onde podem construir uma maneira de aprender. Não se deve fazer do brincar uma forma de espera e sim de parceria com os métodos de ensino.

Muitas vezes o brincar está relacionado aos brinquedos e jogos já prontos que as crianças podem escolher ao terminarem suas atividades de sala de aula. A brincadeira nasce com a criança, aprende-se a brincar ao longo de seu desenvolvimento, e cabe aos educadores proporcionar e criar um ambiente que estimule a brincadeira.

Nesse contexto, justifica a realização desta pesquisa, visto que o lúdico proporciona maior facilidade de construir seu conhecimento junto à aprendizagem.

A escola compromissada com a educação procura todo meio possível de transmitir o conhecimento, porém algumas desconhecem a capacidade que um brinquedo tem de fazer com que a criança consiga a assimilação e seu desenvolvimento, pois quando a criança brinca libera sua imaginação para a aprendizagem.

Desse modo, é necessário que o educador aproveite as brincadeiras que a criança vive no seu dia-a-dia como parceiro na aprendizagem da criança na educação fundamental, onde as brincadeiras e jogos construídos por elas possam servir de aliado para o aprendizado, pois construir como se quer aprender é despertar a curiosidade para um novo conhecimento.

Através do brincar o aluno pode participar das aulas de forma significativa, afetiva e prazerosa na formação de sua personalidade. Dessa forma pretende-se identificar a resposta para a seguinte problemática: De que maneira o lúdico irá contribuir na aprendizagem e desenvolvimento dos alunos nas aulas de educação física das escolas pesquisadas?

O lúdico na Educação colabora com a aprendizagem pelo fato de não se preocupar somente com a solução e questão da educação, pois visualiza também o desenvolvimento dos exercícios de um modo positivo, permitindo o crescimento cognitivo do aluno.

O lúdico nas turmas de Educação física é uma ferramenta que auxilia para a superação de problemas na escola sendo que a sua potencialidade proporciona elementos capazes de desenvolver uma nova perspectiva educacional considerados tanto os aspectos de aplicação dos exercícios quanto da permanência do aluno.

1.1 Objetivo Geral

Verificar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física.

1.2 Objetivos Específicos

- Elucidar o espaço e as relações do lúdico como facilitador da aprendizagem no ensino fundamental;
- Verificar como os professores trabalham o lúdico;
- Analisar como o lúdico é utilizado no plano de trabalho e na prática das aulas de educação física;
- Identificar a fundamentação teórica dos professores sobre o lúdico, verificando como é estabelecida a relação entre prática e a aprendizagem do aluno.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo apresenta uma revisão literária onde são reportadas questões referentes ao lúdico em que elencam os seguintes tópicos: conceituação do lúdico; o lúdico no processo de aprendizagem; o jogo no contexto da educação; a importância das interações sociais e do contexto sócio-cultural; o educador e o lúdico; organização e planejamento; preparação e formação dos participantes; execução das atividades lúdicas; avaliação do resultado da aplicação das atividades lúdicas; o lúdico nas aulas de educação física. Também se apresenta a metodologia usada para coleta de dados, apresentação dos dados, análise e discussão referente ao tema exposto.

2.1 Conceituação do lúdico

Concebe-se o século XXI como o século da ludicidade, pois se vive em plena diversão, lazer, entretenimento. Contudo a dimensão lúdica é alvo de tantas atenções e desejos, onde se faz necessário a busca fundamental da participação lúdica na escola resgatando dessa forma a sua essência, Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas esta inserida no mundo, mas, sobretudo, o que ele significa. Logo, conhecimento, prática e reflexão são as ferramentas para exercer esse papel de um protagonismo lúdico ativo.

“A palavra lúdico vem do latim e significa brincar” Vygostky (1989, p.42). Neste brincar estão incluídos os jogos, brincadeiras e divertimentos e é relativa também á conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. É no lúdico através dos jogos e brincadeiras que a criança estimula sua capacidade de descobrir algo novo, a facilidade de interação se torna comum entre as crianças que jogam, além de proporcionar a descoberta de valores sociais. Entretanto provoca estímulo e incentiva a capacidade de desenvolver as atividades proposta pelo educador despertando a curiosidade e o interesse por algo que para as crianças teriam obstáculos para serem realizadas.

O brincar proporciona os desenvolvimentos prazerosos da criança descobrindo com facilidade a capacidade de aprender uns com os outros, contudo o

jogo da à oportunidade da criança descobrir um mundo de regras onde conhecem o sentido de valores, adquirindo dessa forma confiança para o seu desenvolvimento.

A criança e o jogo crescem com o desenvolvimento do tempo, a partir do momento em que se adquire um novo conceito do que se aprende. Contudo o jogo e a brincadeira proporcionam a liberdade de interagir como o mundo, buscando sempre um novo conhecimento. Contudo ao jogar a criança expõem sua liberdade e forma de pensar, pois quando se brinca a criança sai do seu mundo real, buscando formas de se expressar através do mundo imaginário. É necessário deixar que a imaginação flua seus pensamentos, e assim a criança terá liberdade de produzir seu desenvolvimento. O jogo desperta uma imaginação de grande importância para o aprendizado e consegue trazer a criança para a sala de aula com mais prazer de aprender algo novo.

O jogo é uma atividade cultural, tendo função social, e cinco características que identificam o jogo, quais sejam: liberdade – uma atividade para ser considerado um jogo tem que ser livre, ou seja, tem que partir da vontade do jogador e não ser imposta; não é vida corrente, nem real – sendo uma fuga da realidade, um hiato em nosso cotidiano, mas não sem seriedade; isolamento e limitação (HUIZINGA, 2005, p.58).

É fato que existe diferença entre brincadeira e brincar, é preciso que o educador esteja capacitado para que possa trabalhar com essas diferenças na educação infantil como auxílio na construção do desenvolvimento.

A palavra brincar quer dizer dentre outra “divertir-se infantilmente”. O brincar é como se fosse algo que deixe fluir o que a criança tem de mais interessante ao expor a sua imaginação que é a inocência de se transporta para algo imaginário. Já em relação à brincadeira pode-se dizer que é o “ato ou efeito de brincar” (FERREIRA, 2000 p.109). No entanto a brincadeira está relacionada a um passatempo ou a um brinquedo, pois não se relaciona a brincadeira como um auxiliador no desenvolvimento.

Desse modo o lúdico dentro do processo de ensino aprendizagem facilita a criança desenvolver suas e criatividade no desenvolvimento da aprendizagem. Brincando a criança pode assimilar o conhecimento, ela é livre para determinar suas

próprias ações, é dona de seu destino, pode tomar decisões, pode comunicar-se. “O saber se constrói, fazendo próprio o conhecimento do outro” (FERNANDEZ, 1990, p.165). Assim a criança pode ir transformando seu modo de agir e pensar pode recuperar o prazer de jogar, experimentar, estabelecer confiança e criar seu próprio tempo e espaço. Contudo é necessário que a criança seja estimulada a brincar com prazer, e nesse brincar esteja inserida a aprendizagem de forma prazerosa para que a criança consiga assimilar o conhecimento através de formas de brincar, descobrindo o prazer de aprender cada vez mais.

A criança estimula a imaginação através do brincar. “Ao brincar pode-se construir simbolicamente e metaforicamente o mundo” (WINNICOTT, 1971, p.85).

É importante destacar que enquanto a criança participar do lúdico no processo de ensino e aprendizagem ela lida com a sua sexualidade, com seus impulsos agressivos, organiza suas relações emocionais, etc. Entretanto todo o movimento direcionado as ações do corpo estão relacionados à nova descoberta que a criança faz de si com o mundo real, pois a descoberta com o mundo externo é uma construção do seu mundo interno.

Brincar é um privilégio da criança e proporciona momentos de prazer entre o real e o imaginário. Quando a criança descobre o seu mundo através do imaginário pode proporcionar uma nova descoberta no mundo real.

O ato de brincar cria um vínculo entre o mundo interno e externo, pois ao brincar proporciona a troca de experiência do imaginário com o real, pois libera a fantasia do medo, e experimenta o conhecimento de algo novo, ou seja, perdem o medo do que não conhecem, construindo uma segurança no que se descobri.

A criança brinca com o imaginário fazendo sua própria realidade, pois ao brincar de casinha ela vive a realidade da vida, interagindo dessa maneira com o meio em que vive.

Na brincadeira exercita-se cognitivamente, socialmente, e efetivamente. Ao instrumentalizar o brincar no tratamento, criando-se um espaço compartilhado, pode-se ir modificando a rigidez ou estereotipia das modalidades de aprendizagem sintomáticas (FERNANDEZ, 1990, p.166).

A brincadeira constrói uma interação de todos os lados como no conhecimento, na sociedade em suas relações afetivas, e é nesse brincar que a criança desperta para o sentido de valores morais e sociais. Dessa maneira as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da criança.

Tendo em vista que o lúdico significa “ilusão, simulação”, então podemos dizer, ao destacar o objeto lúdico, a criança está se destacando, isto é simulando outro mundo só para ela, distanciando-se do mundo dos adultos, onde ela pode exercer sua sabedoria: pode ser pai, professor, caçador. (HUIZINGA, 1971, p.106).

Desse modo ao se transportarem para outro mundo a criança simula uma característica no qual vem da imaginação podendo criar a sua personalidade, buscando um domínio de si mesmo. O jogo não é uma atividade obrigatória, não está relacionado com algo de interesse material, mas estabelece limites próprios de tempo e de espaço, onde cria um equilíbrio em harmonia.

2.2 O lúdico no processo de aprendizagem

Há uma preocupação enorme por parte dos professores em qual a melhor maneira para se trabalhar o lúdico. A densidade pejorativa de expressões como “só de brincadeira” e “jogo de interesses” exemplifica a desvalorização da atividade lúdica. As diversas estratificações em nossa vida social e produtiva encarregam-se de desqualificar as atividades lúdicas, segregando-a cada vez mais.

Na escola opressora o professor não se preocupava em estimular, facilitar ou criar situações de aprendizagem onde essas fossem mais envolventes para os alunos, proporcionando assim, mais ludicidade nas aulas. Existia algum preconceito em relação ao lúdico, bem como ainda existe hoje, mas claro que bem menos. Quem brinca não estuda, não aprende nada. Na escola é lugar de estudar, não de brincar.

Vários autores realizaram estudos e pesquisas sobre o lúdico para desmistificar e provar o contrário.

“O lúdico não é, portanto obstáculo ao sério” (CAMARGO, 1998, p.19). As atividades lúdicas são tão sérias que podem contribuir significativamente para facilitar a aprendizagem e comprovar que é uma fonte de prazer e descoberta. Devemos ver o lúdico como uma atividade integrante do cotidiano escolar. Deve-se estar presente, por que torna o aprendizado prazeroso, utilizando jogos e brincadeiras na sala de aula.

“Em tempos passados, o jogo era visto como inútil como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, aparece como algo sério e destinado a educar a criança” (KISHIMOTO, 1999, p.17).

Não podemos separar jogo de brincadeira, porque quando a criança joga está permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando joga esta desenvolvendo uma atividade lúdica.

E a brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (KISHIMOTO, 1999, p.21). Portanto pode-se dizer que tanto no jogo, quanto na brincadeira, o lúdico esta em ação.

Embora predomine, na maioria das situações, o prazer como distintivo do jogo há casos em que o desprazer é o elemento que o caracteriza.

Vygotsky (1989) é um dos que afirmam que nem sempre o jogo possui essa característica, porque, segundo Kishimoto (2003, p. 4) “em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira”. A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante que ordenam e conduzem a brincadeira, fazendo com que dessa forma proporcione prazer ou desprazer ao jogador que sempre tem uma intenção lúdica.

Vygotsky valoriza os fatores sociais, mostrando que através do jogo a criança cria situações imaginarias, incorporando elementos do contexto cultural adquirido por meio da interação e comunicação.

2.3 O jogo no contexto da educação

Quando se pensa na atividade lúdica, podemos enquadrá-la em contextos específicos. Veremos então a atividade lúdica no contexto da educação.

Para pensar o jogo como meio educacional, devemos situá-lo a partir da definição de objetivos mais amplos.

Que papel tem a educação em relação à sociedade? Com toda certeza a escola é um elemento de transformação da sociedade; seu papel é contribuir, para que essas transformações aconteçam. Sendo assim, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva.

Nesse raciocínio, a educação deve privilegiar o contexto sócio-econômico e cultural, reconhecendo as diferenças existentes entre as crianças e considerando os valores e a bagagem que elas já têm. A educação deve instrumentalizar as crianças de forma a tornar possível a construção de sua autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação.

Os indivíduos necessitam construir sua própria personalidade e inteligência. Tanto o conhecimento como o senso moral são elaborados pela criança, em interação com o meio físico e social, passado por um processo de desenvolvimento.

Em relação ao conhecimento, é importante fazer corresponder conteúdos ao conhecimento geral das crianças, seus interesses e suas necessidades e desafiar sua inteligência.

Em relação ao desenvolvimento moral, as crianças constroem normalmente o seu próprio sistema de valores morais, baseando-se em sua própria necessidade de confiança com as outras.

A educação deve ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico e a aprendizagem de cada uma delas depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses, o educador deve ter bem claros esses objetivos. Assim, ao pensar em atividades significativas que

correspondam aos objetivos, é importante articulá-las de forma integrada, conforme a realidade sócio-cultural das crianças.

É fundamental que as estratégias metodológicas estejam coerentes aos objetivos formulados. Essa metodologia deve ser construída, levando-se em consideração a realidade de cada grupo de criança, a partir de atividades que constituam desafios e seja ao mesmo tempo significativas e capazes de incentivar a descoberta, a criatividade e a criticidade.

É nessas estratégias que o jogo deve entrar como mais uma alternativa metodológica. Sendo o jogo uma alternativa significativa e importante, sua utilização não exclui outros caminhos metodológicos.

Partindo de uma concepção sócio-construtivista-interacionista do jogo, ou seja, pensando-o como um meio de garantir a construção de conhecimentos e a interação entre os indivíduos, como vincular a atividade lúdica à função da escola? A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. A idéia de aproveitar o jogo como alternativa metodológica não prioriza sua utilização enquanto mero instrumento didático.

Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção ao se trabalhar com o jogo de forma mais consciente: o caráter de prazer e ludicidade que ele tem na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade e, junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças.

2.4 A importância das interações sociais e do contexto sócio-cultural

Segundo a linha teórica interacionista-construtivista, devem-se destacar as interações sociais de uma criança com outras ou com adultos no processo de construção do conhecimento. Nessa interação, através da experiência social, a

criança tem acesso à cultura, aos valores e aos conhecimentos historicamente criados pelo homem. Vygotsky salienta a importância da atividade da criança na construção do seu conhecimento, tanto na família como na comunidade.

No jogo, a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas pela sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas combinações, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo.

O jogo também pode ser um meio de promover aprendizagens ou induzir comportamentos que os adultos não desejam encorajar.

2.5 O educador e o lúdico

Formar professores para uma plena e inteira introdução do lúdico na escola é sem dúvida, a meta fundamental dessa proposta, e por sinal a tarefa mais difícil.

O sentido real, verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

O papel do educador é intervir, porque quando o educador manifesta uma atitude de cooperação e aceitação, e quando o clima da sala de aula é de compreensão e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente para lidar com as situações decorrentes de atividades lúdicas como o fato de ganhar ou perder como algo normal, decorrente do próprio jogo (brincadeira). Nesse contexto o educador prepara a criança para a competição sadia, na qual impera o respeito e a consideração pelo adversário.

Rizzi (1987, p.15), cita que: “A criança precisa de ajuda para aprender a vencer, sem ridicularizar e humilhar os derrotados e para saber perder, esportivamente, sem se sentir diminuída ou menosprezada”. “Não só em busca de conhecimento teórico, mas numa prática na busca de aprender sempre.

Leif apud Almeida (1997, p.64) afirma que:

Nada será feito em favor do aluno se os professores não se interessarem diretamente pela sua própria formação e se não levarem em conta suas aptidões e suas capacidades, se não se tornarem livres e criativos para buscar seu crescimento pessoal.

É necessário que o professor invista na própria formação, lendo, pesquisando, conversando, buscando alternativas variadas, recriando. Quanto mais conhecimento tiver sobre o assunto, mais segurança terá na aplicação e execução do trabalho a ser desenvolvido.

Para isso, se fazem necessário alguns aspectos básicos: conhecer a natureza do lúdico para não se deixar enganar pelo falso jogo e pelo modismo; conhecer profundamente causas e efeitos para possíveis respostas e encaminhamentos e conhecer as formas adequadas de implementação, considerando a adaptação na escola, a organização, o planejamento, a execução e a análise de qualidade.

2.5.1 Organização e planejamento

O professor, antes de colocar em prática qualquer atividade lúdica, poderá organizar-se e planejar um plano de trabalho.

O educador deve definir, previamente, em função das necessidades e dos interesses do grupo e segundo seus objetivos, qual é o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades, no dia-a-dia. Deve também definir o espaço físico, onde esse jogo irá se desenvolver. O objetivo, brinquedo ou outro material a ser utilizado deve ser providenciado com antecedência. Esses são alguns critérios básicos para se iniciar qualquer atividade de natureza lúdica.

2.5.2 Preparação e formação dos participantes

Antes mesmo da aplicação de qualquer tipo de atividade, é necessário que os alunos estejam preparados. No sentido de conhecer as regras e fazer bom uso delas. Nas atividades em que não há discussão das regras, pode ocorrer o risco de investigar a competição e com isso, transformar a atividade numa espécie de anti-jogo, no qual predominam a violência, a transgressão e o subterfúgio.

O sucesso do jogo decorre do comportamento da criança. Há situações em que os próprios alunos estabelecem as regras do jogo. Isso contribui na “formação” dos participantes.

Há outros momentos que cabe ao professor elaborar e discutir as regras com eles. “Nos jogos em grupo, por exemplo, os alunos deverão estar devidamente preparados e imbuídos do espírito de cooperação, a fim de que as atividades lúdicas não se transformem em competição desenfreada e prejudicial” (CANTO, 2002, p. 18). É preciso que o professor saiba formar adequadamente as equipes e forneça ao aluno noções básicas de dinâmica de grupo, a fim de que os jogos grupais não se percam por falta de disciplina e coordenação.

Para melhor desempenho das atividades lúdicas, antes de entrar na fase de execução dos jogos, o professor poderá com o grupo em conjunto, levantar as atitudes básicas que norteiam o bom comportamento dos participantes.

2.6 Execução das atividades lúdicas

A primeira preocupação do professor deve ser a de explicar minuciosamente os pormenores, fazendo com que os participantes interiorizem as explicações. É preciso ter certeza de que entenderam o desenvolvimento do jogo. Ao explicar as regras e o funcionamento, deve ser claro, objetivo, pois muito palavrório não adianta nada. Poderá demonstrar com um número menor de alunos, a fim de que todos possam ter certeza de seu funcionamento, isso para melhor clareza.

É interessante que o professor elabore um roteiro, por escrito, para que se sintam, mas seguro e não decepcione os alunos por falta de organização. O bom

êxito de toda atividade lúdica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor.

2.7 Avaliação do resultado da aplicação das atividades lúdicas

A avaliação é um processo contínuo de renovação que, dia-a-dia, vem sendo enriquecido com as vivências e experiências. “Surge para verificar se aquilo que foi planejado e executado foi eficiente, em relação às atitudes e mudanças de comportamento” (CANTO, 2002, p. 20).

Os jogos em si, não constituem instrumentos de avaliação, mas são estratégias que oferecem ao professor e aos alunos a possibilidade de observarem o rendimento da aprendizagem, as atitudes e a eficiência do próprio trabalho.

Deve-se valorizar a participação de todos, atribuir conceitos positivos a todos que participarem. Ao enquadrar a atividade lúdica no contexto educacional, o educador deve ter seus objetivos bem claros. A tarefa é difícil, mas possível, diz Makarenko apud Almeida (1997, p.65), “pode e devem tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, a alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre”.

2.8 O lúdico nas aulas de educação física

Foi a partir de conhecimentos sobre anatomia, fisiologia e outras disciplinas da área médica, que lhe são exigidos, que o professor de educação física adquiriu status profissional. Esse é o motivo pelo qual muitos são levados a considerar a educação física como uma ciência para-médica (MARINHO, 1998).

A Educação Física deve levar o aluno a descobrir motivos e sentidos nas práticas corporais, favorecer o desenvolvimento de atitudes positivas para com elas, levar à aprendizagem de comportamentos adequados à sua prática, levar ao conhecimento, compreensão e análise de seu intelecto os dados científicos e filosóficos relacionados à cultura corporal de movimento, dirigir sua vontade e sua emoção para a prática e a apreciação do corpo em movimento (BETTI, 1992).

Os benefícios que a prática dos exercícios físicos pode trazer à saúde foram o argumento decisivo para a introdução da educação física na escola, durante o século XIX. Nesse contexto, o jogo complementa a prática dos exercícios físicos.

O uso do lúdico na educação física contribui para a aproximação do esporte e atrai indivíduos para maior interesse em desenvolver.

O brincar apoiado na psicomotricidade contribuem para o desenvolvimento humano, que pode ser realizado de várias formas, entre elas a natação, que aliado ao lúdico auxilia no processo de desenvolvimento humano.

Segundo Freire (2005, p.28) em Educação Física, fazemos uma enorme confusão quanto à compreensão e nomeação dos acontecimentos situados no universo lúdico. A ideia é sempre a de dissimular, fazer-de-conta, divertir, zombar etc. O verbo jogar vem do latim *joco*, que, também, significa zombar, simular, gracejar, brincar etc. Por sua vez, a palavra jogo corresponde ao latino *jocus*, e refere-se a gracejo, pilhéria, graça, mofa etc., substituindo no latim vulgar a denominação clássica *ludus*.

Assim, o lúdico, pode ser expresso através da diversa, ampla e complexa manifestação dos jogos, brinquedos e brincadeiras, constitui um portal para todos os possíveis métodos aplicados na prática de educação física no espaço escolar.

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem quantitativa que tem como delineamento o "Lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem na disciplina de educação física: estudo de caso no Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha" e Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio "Alkindar Brasil de Arouca", ambas localizadas no município de Guajará-Mirim, Estado de Rondônia. Também foi realizado levantamento bibliográfico e de campo buscando relacionar a teoria com a prática das salas de educação física.

O lócus da pesquisa é a Escola Estadual de Ensino Fundamental Paulo Saldanha e a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca.

3.2 Universo da pesquisa

A população ou universo da pesquisa consistirá em um grupo de 04 professores de educação física e 100 alunos do 2º ano do ensino fundamental do período da manhã. Sendo 02 professores de cada escola que atuam apenas no 2º ano das series iniciais e 50 alunos para cada escola, em que 26 são do 2º ano "A" e 24 do 2º ano "B" do Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha e 25 anos do 2º ano "A" e 25 do 2º ano "B" na escola Alkindar Brasil de Arouca.

3.3 Amostra

A amostra corresponde a 100% de um total de professores de educação física da escola Paulo Freire e da escola Alkindar Brasil de Arouca. Quanto aos alunos a amostra equivale a 21% de um total de 240 alunos apenas no período matutino da escola Paulo Freire e 18% de um total de 280 alunos no período matutino da escola Alkindar Brasil de Arouca.

Os sujeitos da pesquisa são 04 professores formados em educação física e 50 alunos que cursam o 2º ano do ensino fundamental, turma "A" e "B" em todas as escolas pesquisadas.

3.4 Critérios de seleção

Os critérios de seleção dos sujeitos são os seguintes: professores que ensinam a disciplina de educação física e alunos de ambos os sexos que participam das aulas de educação física e compõem a turma do 2º ano "A" e "B" do ensino fundamental no período da manhã na Escola Estadual de Ensino Fundamental Paulo Saldanha e escola Alkindar Brasil de Arouca, município de Guajará-Mirim, Estado de Rondônia.

As técnicas de investigação utilizadas foram: questionários com perguntas abertas e observação em campo. A observação foi realizada durante todo o período de aula por trinta dias, com objetivo de analisar as interações dos professores com os alunos e os alunos entre si utilizando o método lúdico nas aulas de educação física. As observações foram registradas para posteriormente, fazer a relação teoria – prática.

Os dados coletados no trabalho de campo foram tratados utilizando o programa Excel, a tabulação dos dados se dará com análise dos resultados e exposição em gráficos.

3.5 Procedimentos utilizados

O primeiro passo, para o desenvolvimento da pesquisa foi à realização do estudo bibliográfico a fim de subsidiar as etapas de coleta e análise de dados. Com estas informações iniciou-se a pesquisa de campo em que foi realizada visita à escola para apresentação do projeto e solicitação de autorização para a realização da pesquisa junto à direção da escola com assinatura do Termo de Concordância.

Estabeleceu-se uma conversa informal com os professores de Educação Física para informá-la sobre os fins da pesquisa. Esclareceram-se para os

participantes os objetivos deste estudo, seguido da solicitação de autorização através da assinatura do termo de consentimento livre e esclarecido de participação na pesquisa.

A observação foi realizada durante todo o período de aula por trinta dias, com objetivo de analisar as interações dos professores com os alunos e os alunos entre si. As observações foram registradas para posteriormente, fazer a relação teoria – prática.

Paralelo às observações, foi aplicado questionário com perguntas fechada junto aos professores no ambiente escolar no intuito de coletar informações sobre sua metodologia de trabalho e sobre sua percepção a cerca do tema da pesquisa.

3.6 Instrumento utilizado na pesquisa

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram questionários com perguntas fechadas que foram analisados por meio do método qualitativo, os quais foram expostos em gráfico em formato de pizza para facilitar a compreensão das informações coletadas.

3.7 Tratamento dos dados coletados

Os dados após serem coletados, foram categorizados, em seguida colocados em forma de gráfico. Após estarem organizados em gráficos fez-se a análise dos mesmos fazendo uso do método quati-qualitativo, ou seja, uma interpretação subjetiva fundamentada no referencial teórico, para que pudesse verificar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física.

A apresentação dos dados foi realizada após a confrontação dos dados relativos à utilização do lúdico nas aulas de educação física e sua contribuição para o processo de aprendizagem dos alunos por meio de questionários. Os

questionários foram organizados de acordo com as respostas obtidas e analisados quantitativamente buscando sustentabilidade nos autores de referências.

A coleta no Instituto Estadual De Educação Paulo Saldanha contou com a participação de 50 alunos, de ambos os sexos, com faixa etária entre 7 e 9 anos, no período da manhã, do 2º ano "A" e "B".

Participaram 26 alunos do 2º ano "A" e 24 do 2º ano "B" do Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha responderam o questionário com 05 perguntas que foram aplicados na sala de aula no período da manhã no dia 20 de abril de 2013, as 10:30 com duração de 1 hora. A pesquisa contou com a ajuda do professor responsável pela turma.

Já na escola Alkindar Brasil de Arouca a coleta dos dados contou com a participação de 50 alunos, de ambos os sexos, com faixa etária entre 7 e 9 anos, no período da manhã que compõem a turma do 2º ano "A" e "B".

Participaram 25 alunos do 2º ano "A" e 25 do 2º ano "B" respondendo o questionário com 05 perguntas que foram aplicados na sala de aula no período da manhã em 22 de abril de 2013, as 10:30 com duração de 1 hora. A pesquisa contou com a ajuda do professor responsável pela turma.

3.8 O Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha

O Instituto Estadual de Educação “Paulo Saldanha” foi criado graças ao idealismo de membros de nossa comunidade, tendo à frente o Capitão Luiz Carlos Pires Moreira e sua esposa d. Maria Helena Pires Moreira. Foi assim denominado em homenagem a um pioneiro do Município, Paulo Cordeiro da Cruz Saldanha, que fascinado pela construção da Estrada de Ferro Madeira Mamoré, aqui aportou tendo construído a primeira casa de Guajará-Mirim.

O Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha atende alunos da área urbana, uma clientela heterogênea, diversificada, com classe social entre média e baixa renda.

3.9 A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca

A escola foi fundada em 01 de março 1976, na colônia 10 de abril, município de Guajará-Mirim – RO em caráter provisório. No ano de um mil novecentos e oitenta, a escola passou a denominar-se “Escola Territorial de 1º Grau Alkindar Brasil de Arouca”, seu nome foi em homenagem a um influente comerciante e seringalista na época que construiu sua carreira nos pilares da competência e dedicação para com o município, ao tempo em que foram construídas três salas de aula, dois banheiros, uma secretaria, um depósito, uma cozinha e dois pátios. A inauguração do novo prédio ocorreu no dia 1º de abril de 1980, sob a Direção da professora Marlene Moraes de Almeida.

Atualmente a escola atende os níveis fundamental, médio e com previsão do ensino médio regular de tempo integral e cursos Técnicos de Ensino Médio Integrado em Agroecologia e Hospedagem, funcionando nos períodos matutino, vespertino. Encontra-se em processo de construção de 01 quadra coberta, 15 salas de aula, 01 biblioteca, 01 sala de multimídia, 01 laboratório de informática, 01 sala de professores, 01 supervisão/ orientação educacional, 01 direção, 01 secretaria, 01 cozinha, 01 refeitório, 01 despensa para armazenamento da merenda escolar, 02 banheiros para alunos, 02 banheiros para funcionários, 01 depósito (material de limpeza), 01 sala de educação física, 01 laboratório do curso Técnico de Nível Médio Integrado em Hospedagem.

A escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca encontra-se em processo de reforma e construção de toda a sua área em função disso estamos atuando provisoriamente no espaço gentilmente cedido pelo Lions Club, na av. Dr. Lewerger e atualmente é dirigida pela professora Francisca Teixeira Sampaio atendendo no ano letivo de 2011, com 407 alunos nos ensinos fundamental e médio.

A Escola Alkindar Brasil de Arouca foi inaugurada em dez de abril de dois mil e doze pelo governador Confúcio Moura. A Escola possui uma infra-estrutura adequada para o funcionamento da mesma, com uma clientela de oitocentos e

oitenta e sete (887) alunos, vinte e quatro (24) professores e setenta (70) funcionários. A estrutura da escola é composta de: 01 quadra coberta, 15 salas de aula, 01 biblioteca, 01 sala de multimídia, 01 laboratório de informática, 01 sala de professores, 01 supervisão/ orientação educacional, 01 direção, 01 secretaria, 01 cozinha, 01 refeitório, 01 despensa para armazenamento da merenda escolar, 04 banheiros femininos 04 banheiros masculino para alunos, 02 banheiros para funcionários, 01 depósito (material de limpeza), 01 sala de educação física, 01 laboratório do curso Técnico de Nível Médio Integrado em Hospedagem, 01 Laboratório de Ciências, 01 Laboratório de Língua portuguesa, 01 Laboratório de Matemática, 01 Laboratório de História e Geografia, 01 Ateliê de Arte, 01 Rádio Escolar, 01 Laboratório de Língua Estrangeira, 01 Sala de Musica, 01 Cantina, 01 Guarita e quatro depósitos.

Esta funcionando com uma equipe gestora formada com 01 Diretora, 01 Vice-diretora, 01 Secretário, 02 supervisores, 02 Orientadores e 01 Coordenador dos Projetos Mais Educação e Guaporé. Com 25 turmas do Fundamental e Médio Regular e 02 turmas dos Cursos Técnicos Profissionalizantes Integrados na área de Agroecologia e Hospedagem.

Oferece o Programa Mais Educação e o Projeto Guaporé de Tempo Integral, sendo que, a Mais Educação contemplará 160 alunos do ensino fundamental. O Projeto Guaporé atingirá todo o fundamental e o médio com o objetivo de melhorar a qualidade de ensino da nossa clientela estudantil.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

A análise e discussão dos resultados expõem a compreensão acerca da utilização do lúdico nas aulas de educação física e sua contribuição para o processo de aprendizagem dos alunos. Para tanto foi realizada a observação da prática docente com professores além do questionário.

As respostas obtidas através de questionário aplicado aos professores de Educação Física lotados na Escola Estadual de Ensino Fundamental Paulo Saldanha que foi identificada como escola "A" e a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca que foi denominada escola "B". Os professores que fizeram parte do universo da pesquisa não terão seus nomes divulgados por questão ética, conforme solicitação dos mesmos. A seguir apresentam-se os resultados e análise dos questionários:

4.1 Questionários - Visão do educador A e B

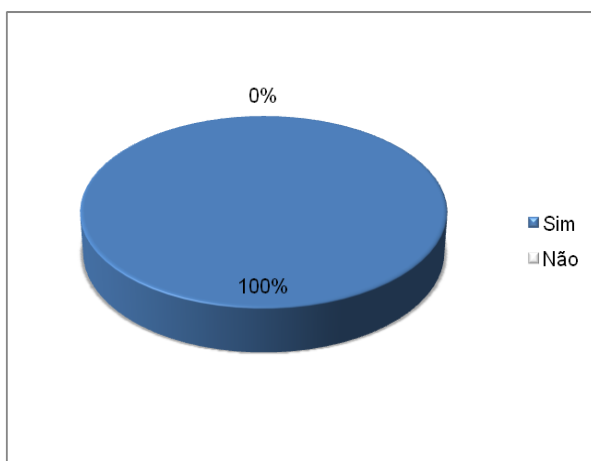


Figura 1: Compreensão do que é ludicidade no espaço escolar.

Fonte: Professor escola "A"

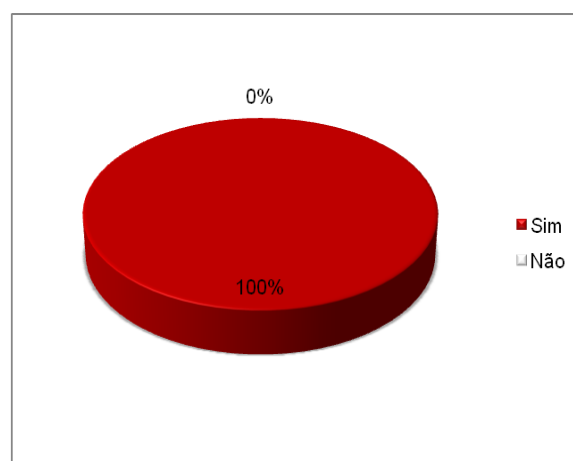


Figura 2: Compreensão do que é ludicidade no espaço escolar.

Fonte: Professor escola "B"

A Fig. 1 e 2 questiona ao participante se os mesmos compreendem o que é ludicidade no espaço escolar junto ao professores da escola em ambas as escolas pesquisadas. O resultado mostra que 100% dos professores tanto da escola "A" como a escola "B" compreendem que a ludicidade é um método de ensinar que tem

contribuído bastante no processo de desenvolvimento dos alunos, além de ajudar a diminuir a evasão escola, pois este método tem a capacidade de despertar a curiosidade e em contrapartida prende a atenção dos alunos o que faz ficar dependente de cada nova aula para poder chegar ao propósito de cada disciplina a ser ensinada.

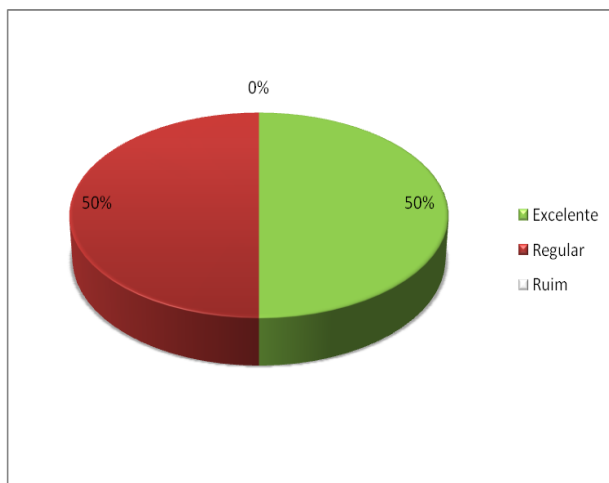


Figura 3: Participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física.

Fonte: Professor escola "A"

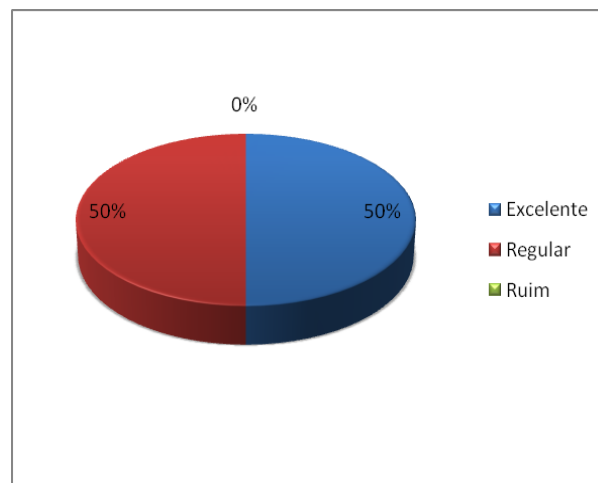


Figura 4: Participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física.

Fonte: Professor escola "B"

Os professores da escola "A", foram unânimes ao classificar como excelente a participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física (Fig.3).

Já os professores da escola "B" 50% classifica como excelente e 50% afirmou ser regular. Para o professor que afirmou ser regular justifica sua afirmação quando relata que "nem sempre o lúdico ajuda o aluno, pois há momentos que o aluno não busca o lado de aprender apenas o de se divertir" (Fig.4).

Apesar da afirmação "regular" não deixa de prevalecer a contribuição positiva do lúdico nas aulas de educação física se comparar que na escola "A" todos afirmaram ser excelente aliados a um professor da escola "B" que compartilha a mesma opinião.

Neste contexto vale destacar que: “O lúdico não é, portanto obstáculo ao sério” (CAMARGO, 1998, p.19). O que leva compreender que, as atividades lúdicas são tão sérias que podem contribuir significativamente para facilitar a aprendizagem e comprovar que é uma fonte de prazer e descoberta.

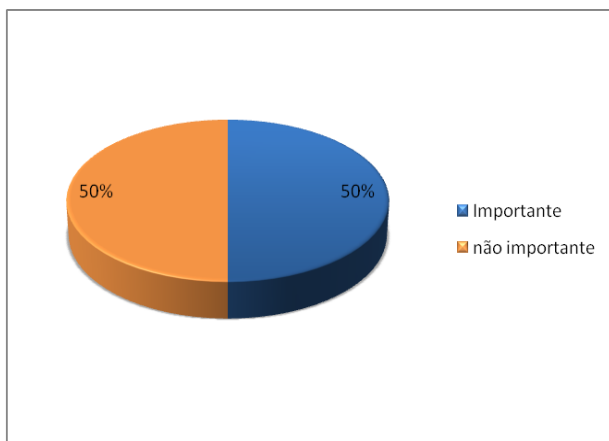


Figura 5: Importância da pratica das atividades lúdicas

Fonte: Professor escola "A"

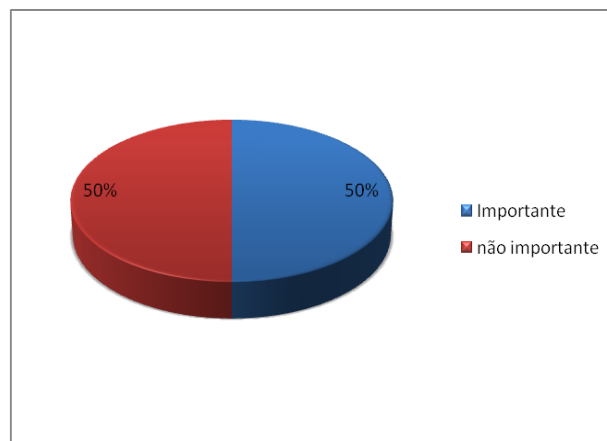


Figura 6: Importância da pratica das atividades lúdicas

Fonte: Professor escola "B"

A fig. 5 e 6 questionou aos professores quanto à importância da pratica das atividades lúdicas nas aulas de educação física do 2º ano, os resultado demonstram que os professores tanto da escola "A" como "B" 50% classificam como importante e 50% afirmaram não ser importante a prática das atividades lúdicas nas aulas de educação física.

Os professores que afirmaram não ser importante esclareceram sua escolha ao relatarem que, as aulas de educação não devem limitar-se apenas a brincadeiras lúdicas, mas deveria ser como antigamente onde os alunos realmente faziam educação física visando o benefício para o corpo, também deve haver menos atividade lúdica pra que o aluno veja o quanto é importante esta disciplina para o seu bem estar físico e não só uma brincadeira, como defendeu o professor da escola "B".

Cabe nesse contexto reafirmar novamente a visão de Canto (2002) ao afirmar que: "(...) os alunos deverão estar devidamente preparados e imbuídos do espírito

de cooperação, a fim de que as atividades lúdicas não se transformem em competição desenfreada e prejudicial”. Deve a educação física e as atividades trabalhar de forma harmônica complementando uma a outra e consequentemente haverá tanto os benefícios físicos como mental.

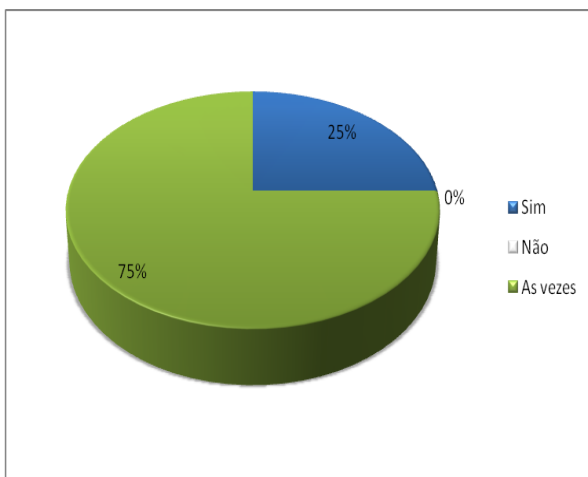


Figura 7: O planejamento diário usando atividades lúdicas está adequado a prática desportiva

Fonte: Professor escola "A"

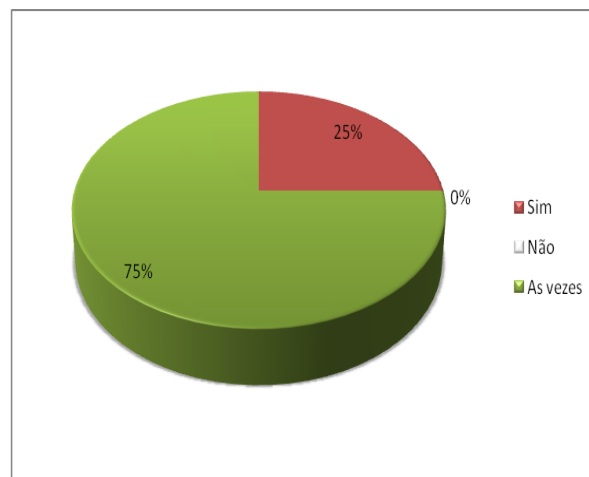


Figura 8: O planejamento diário usando atividades lúdicas está adequado a prática desportiva

Fonte: Professor escola "B"

Quanto à questão que procura identificar se no planejamento diário as atividades lúdicas está sendo adequada a prática desportiva, 50% da "A" (Fig.7) afirmaram que sim e 50% da escola "B" afirmaram que às vezes (Fig.8). Ou seja, enquanto se esperava ter um resultado de 100% percebe que não há o mesmo interesse por parte dos professores em adequar a prática desportiva. Segundo o grupo que afirmaram "às vezes" tal fato ocorre por falta de adequação do tempo visto que as maiorias dos professores lecionam em mais de uma escola, mais sabem que o certo é realizar esta adequação.

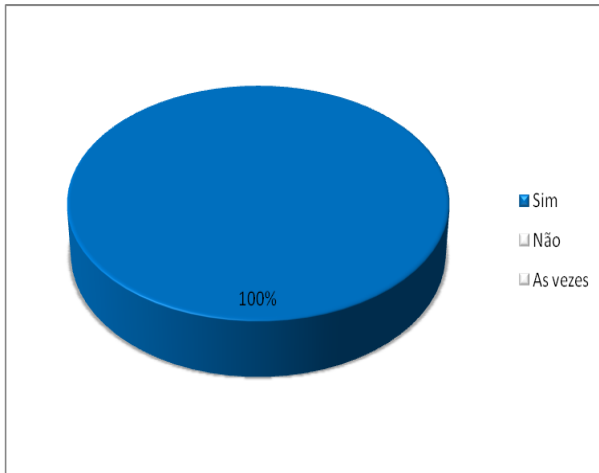


Figura 9: A proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 4º ano
 Fonte: Professor escola "A"

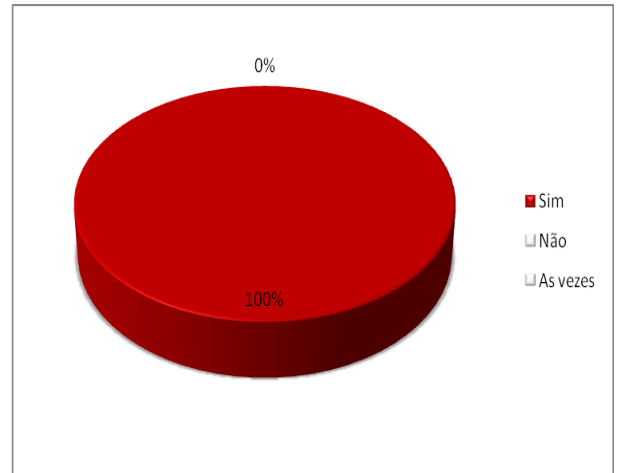


Figura 10: A proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 4º ano
 Fonte: Professor escola "B"

A fig. 9 e 10 demonstra que 100% dos professores da escola "A" e "B" afirmaram que sim, a proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 2º ano. Apesar de que para alguns professores como os resultados da figura 4 em que 50% não acham importantes as práticas das atividades lúdicas nas aulas de educação física.

Tal contradição é percebida em consequência da visão tradicional de alguns professores quanto à metodologia das aulas de educação adequada ao lúdico. Os jogos lúdicos não devem ser visto como um obstáculo e devem ser executadas de acordo com o que determina a proposta curricular.

A concepção de Educação Física e seus objetivos na escola devem ser repensados, com a correspondente transformação de sua prática pedagógica. A Educação Física enquanto componente curricular da Educação básica deve assumir a tarefa de introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte, das atividades rítmicas e dança, das ginásticas e práticas de aptidão física, em benefício da qualidade da vida (BETTI; ZULIANI, 2002).

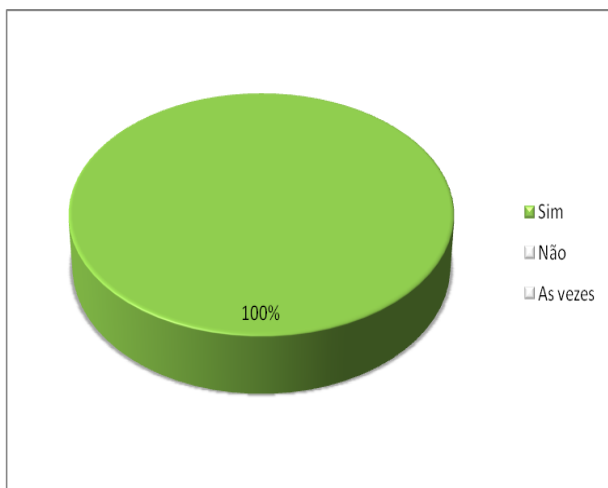


Figura 11: O lúdico auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas.

Fonte: Professor escola "A"

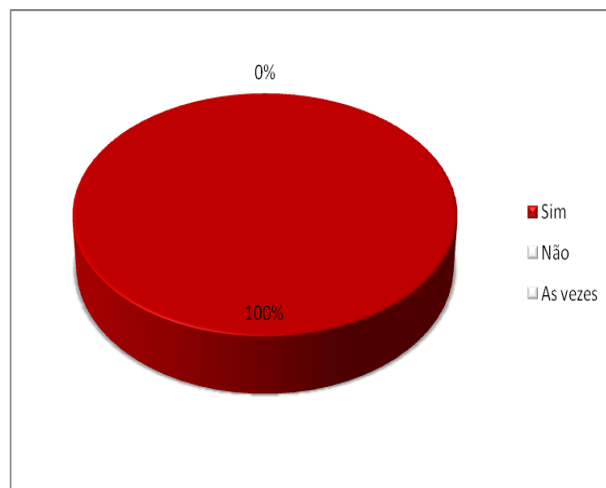


Figura 12: O lúdico auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas.

Fonte: Professor escola "B"

Quando questionado aos professores se com experiência usando o lúdico concordam que realmente auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas todos afirmaram que sim (Fig.11 e 12) em ambas as escolas pesquisadas.

Em observação durante a pesquisa de campo identificou-se que os alunos que participam das aulas realmente demonstram maior participação e facilidade de compreender o que o professor transmite.

Nesse sentido, como bem defende Piaget (1998) a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

A criança gosta de brincar porque a brincadeira lhe dá prazer, alegria, satisfação e o envolvimento de maneira que fica atenta ao que está realizando.

Tal afirmação reafirma a visão dos professores que concordam que o lúdico facilita o desenvolvimento do aluno não só na disciplina de educação física, mas nas demais disciplinas também percebem tal resultado.

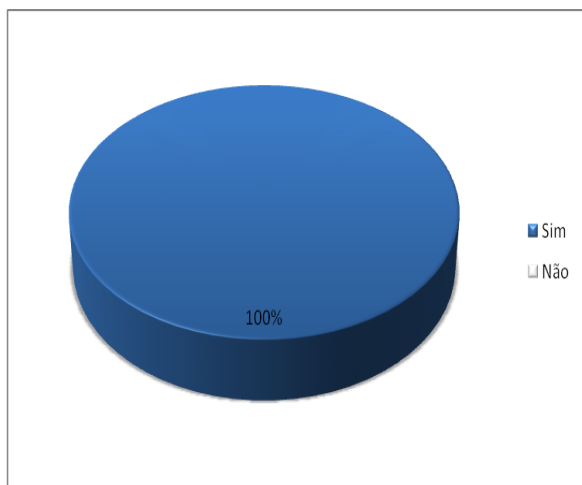


Figura 13: A importância do espaço escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas.

Fonte: Professor escola "A"

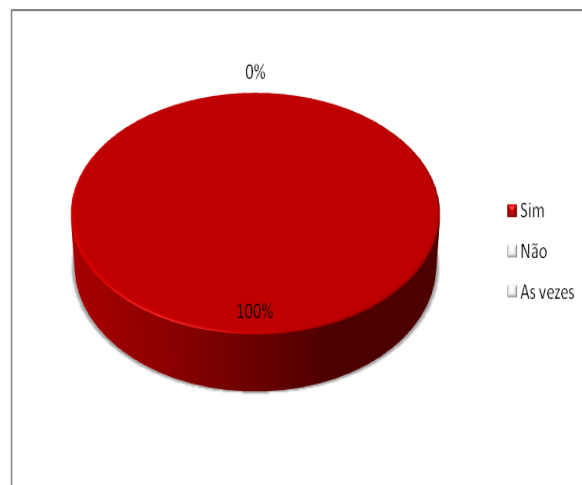


Figura 14: A importância do espaço escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas.

Fonte: Professor escola "B"

A importância do espaço dentro da escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas conforme demonstra a fig. 13 e 14 em que os professores é unânime em tal questionamento.

Os PCNs (1997) descrevem que jogo é uma atividade de ocupação de espaço e devem ter lugar de destaque nos conteúdos, pois permite que se ampliem as possibilidades de se posicionar melhor e de compreender os próprios deslocamentos. Conforme também compreendem os professores, mas em conversa informal os professores citam que nem sempre existe este espaço adequado, bem como material adequado para o desenvolvimento das atividades lúdicas.

Infelizmente, está é uma realidade que há não só nas escolas pesquisadas, mas nos meios televisivos o que mais se escuta são a falta de recurso das escolas para que os profissionais de educação física possam desempenhar corretamente seu papel e cumprir os objetivos de cada disciplina, entre elas a educação física.

4.2 Questionários - Visão dos alunos da Escola A e B

Antes de expor os dados dos questionários aplicados aos alunos, vale ressaltar que foram identificados apenas como alunos da escola "A" e "B", foi considerado a soma das turmas (2º ano A e B) de cada escola, conforme resultados a seguir.

Os alunos foram selecionados de forma heterogênea envolvendo ambos os sexos com idades entre 7 e 9 anos que cursam o 2º ano das séries iniciais e participam das aulas de educação física duas vezes por semana.

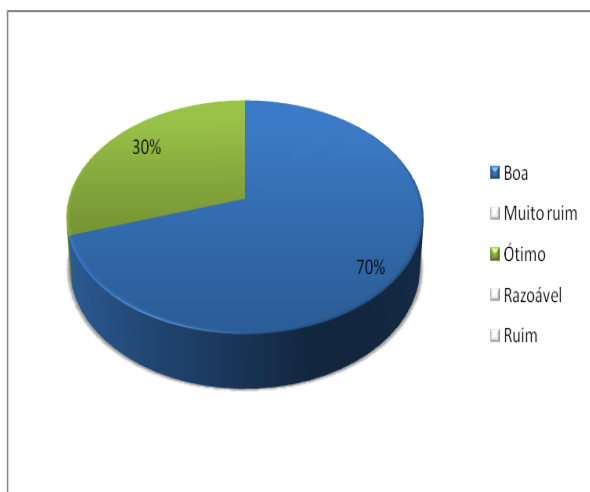


Figura 15: As aulas dos professores de educação física.

Fonte: Alunos escola "A"

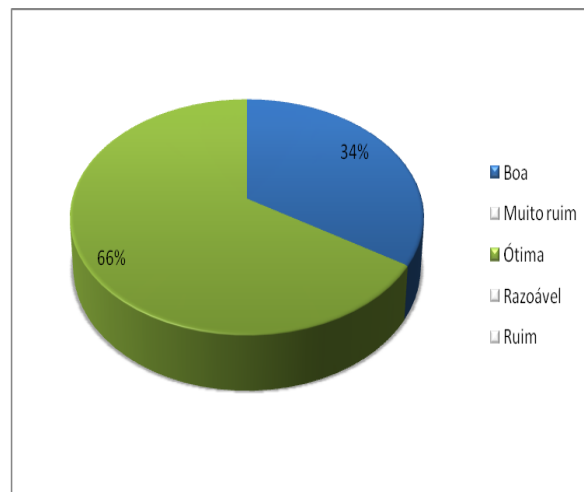


Figura 16: As aulas dos professores de educação física.

Fonte: Alunos escola "B"

A primeira questão investigada junto ao grupo da escola "A" foi acerca das aulas do professor de educação física. Conforme a fig.15, 70% dos alunos vêem como boa as aulas do professor e 30% afirmam ser ótima.

De modo geral são boas as aulas do professor, de acordo com observação em campo percebeu-se que os alunos se dedicam bastante as aulas de educação física.

Entre os alunos da escola "B", 66% ótima as aulas de educação física e 34% relatam que são boas as aulas de educação física (fig.16). As maiorias acham

ótimas as aulas de educação física como também se repete na escola "A". Tal resultado trás uma satisfação em perceber que a educação física ainda é bem aceita no espaço escolar. Cabe ao professores buscarem cada vez mais aprimorarem sua didática e despertarem mais ainda o interesse pelas aulas de educação física de forma abrangente e agradável para seus alunos.

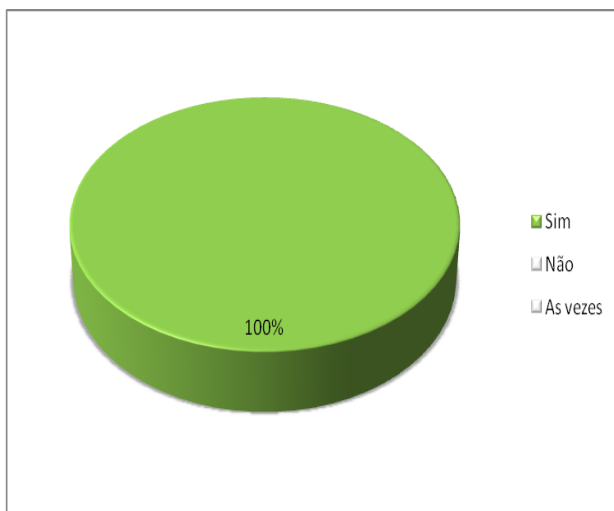


Figura 17: Brincadeiras nas aulas de educação física

Fonte: Alunos escola "A"

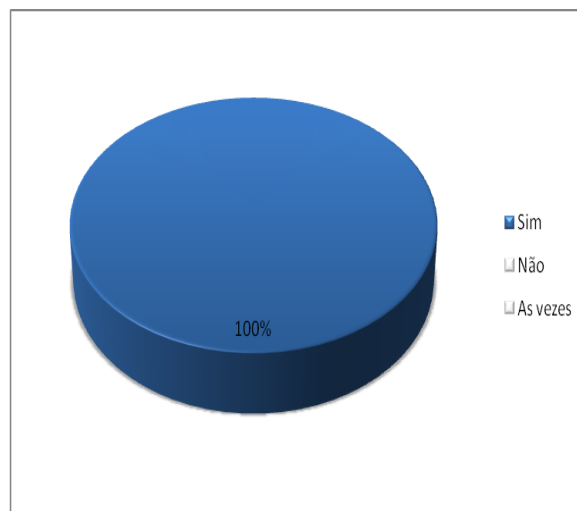


Figura 18: Brincadeiras nas aulas de educação física.

Fonte: Alunos escola "B"

De acordo como a figura 17 e 18, todos os alunos (100%) as aulas de educação física tem brincadeiras. Tal resultado confirma a questão anterior, visto que os alunos gostam das aulas principalmente quando o professor usa brincadeiras. Observou-se em campo que os alunos se identificam muito com as aulas de educação física, principalmente no dia em que são utilizadas atividades lúdicas através de jogos ou brincadeiras em equipe.

O professor usa em sua didática brincadeiras como saltar cone, bolas, entre outras. Todas essas atividades desperta o interesse para as aulas de educação física. Vale ressaltar que, conforme Kishimoto (1999) a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. O que permite compreender que o jogo, as brincadeiras e as praticas esportivas são manifestações do lúdico em ação.

Na escola "B" também apresentou resultado igual ao da escola "A", quando questionou se as aulas de educação física têm brincadeiras. Todos os alunos afirmaram que sim, o professor usa brincadeiras nas aulas.

Piaget (1971) defende que quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade, daí a importância do professor estar sempre renovando sua metodologia de forma que atenda as necessidades de cada grupo. Através das brincadeiras a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos.

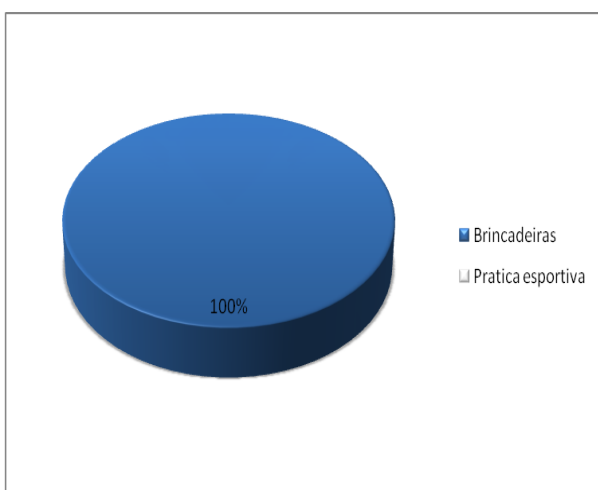


Figura 19: Brincadeiras ou prática esportiva nas aulas de educação física.

Fonte: Alunos escola "A"

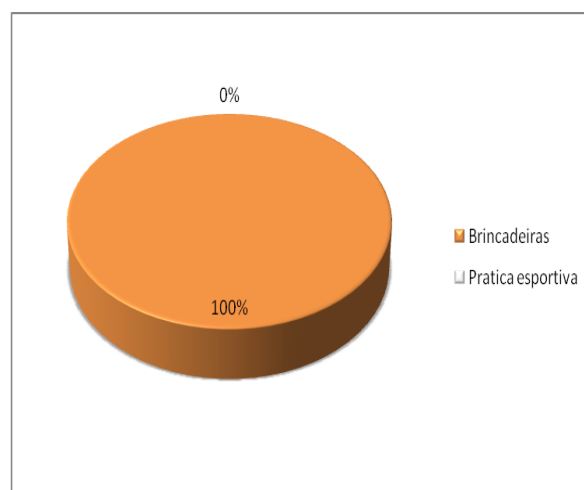


Figura 20: Brincadeiras ou prática esportiva nas aulas de educação física.

Fonte: Alunos escola "B"

A figura 19 demonstra que 100% dos alunos afirmaram que o professor usa mais brincadeiras nas aulas de educação física.

De acordo com Kishimoto (1994) se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração. Dessas brincadeiras pode tomar parte o uso de algum instrumento, para se atingir o objetivo decorrente da negociação pedagógica no espaço escolar, como o uso de bola, corda, etc. Toda e qualquer material utilizado para o ensino é ferramenta para ampliar a ação pedagógica.

Os alunos da escola "B" (fig.20) foram unânimes ao afirmarem que o professor usa mais brincadeiras do que a prática esportiva nas aulas de educação física.

Tal resultado demonstra que esta didática contribui muito para despertar o interesse dos alunos pelas aulas de educação física.

Nesta escola observou-se que entre as brincadeiras os professores usam jogos como dama, boliche, pinos, etc. durante essas atividades os alunos demonstram muita satisfação em participarem das aulas.

Nesse contexto, pode-se confirmar a visão de Perrenoud (1999, p.27) ao afirmar que "o ensino certamente persegue objetivo, mas não de maneira mecânica e obsessiva". Portanto o educador não pode se prender a único método visando propiciar ao aluno, assimilação ativa dos conhecimentos.

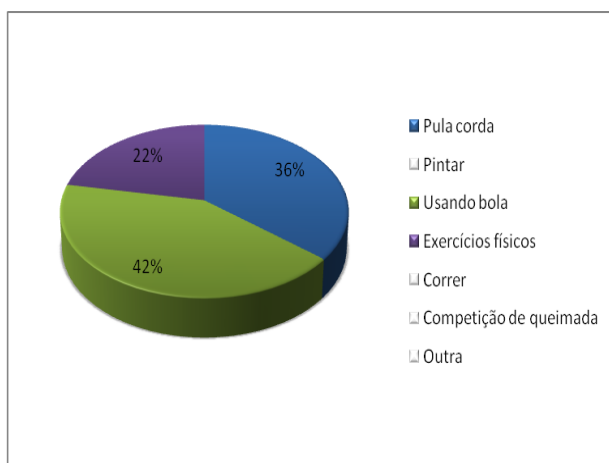


Figura 21: O tipo de atividade desenvolvida
Fonte: Alunos escola "A"

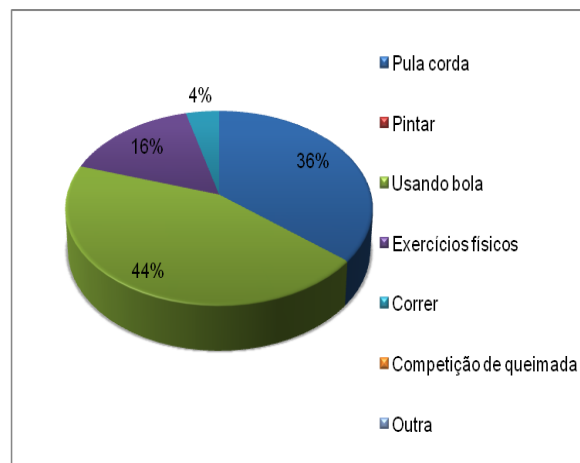


Figura 22: O tipo de atividade o professor faz
Fonte: Alunos escola "B"

Ao questionar aos alunos que tipo de atividades é desenvolvido pelo professor nas aulas de educação, 42% dos alunos afirmou que realizam mais brincadeira com bolas, 36% citam que fazem mais brincadeiras como pular corda e apenas 22% afirmou que os professores usam exercícios físicos nas aulas de educação física (fig. 21).

O resultado está dividido em virtude de que o professor nem sempre usa uma só didática, mas percebe-se que as práticas de educação física usando apenas exercícios físicos são poucos desenvolvidos. De acordo com as observações o que

se presenciou a predominância de práticas lúdicas. Durante o período de pesquisa presenciou-se apenas três dias em que o professor realizava exercício físico como: abdominal, entre outros.

A figura 22 demonstra que 44% dos alunos afirmaram que a professor realiza atividade usando bola, 36% atividade pular corda, 16% exercícios físicos e 4% atividade de correr. O resultado deixa claro que o professor busca diversificar as atividades de educação física.

Esta diversidade é muito importante para que o aluno esteja sempre interessado em participar das aulas e atender a curiosidade própria de sua fase escolar. Os alunos são curiosos e preferem aprendizagens por meio de descobertas.

As maiores dos alunos citaram atividades com bola, o que ainda mostra ser esta atividade uma ferramenta que o professor pode utilizar na sua didática com maior frequência mais sempre inovando para não ficar na mesmice.

A brincadeira, independente de qual tipo, permite à criança à construção de novas possibilidades, até mesmo de criação a partir de sua imaginação, a brincadeira pode exercitar as capacidades dos educados.

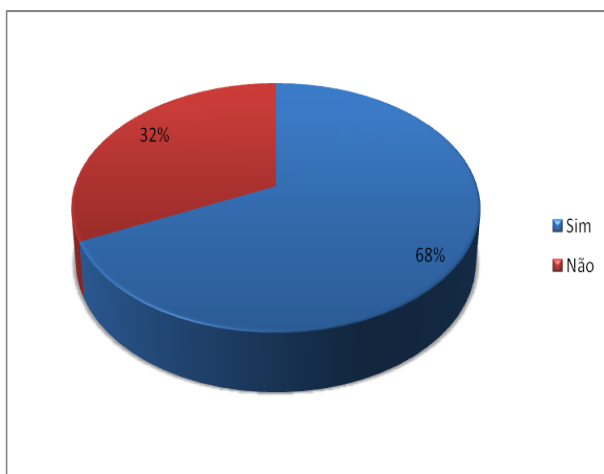


Figura 23: As aulas de educação física utilizando brincadeiras ajudam na aprendizagem de outras disciplinas
Fonte: Alunos escola "A"

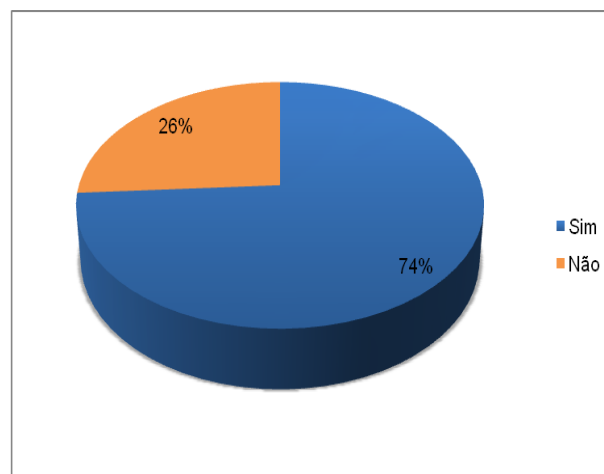


Figura 24: As aulas de educação física utilizando brincadeiras ajudam na aprendizagem de outras disciplinas
Fonte: Alunos escola "B"

A figura 23 mostra que 68% afirmam que as aulas de educação física utilizando brincadeiras lhe ajudam na aprendizagem de outras disciplinas e 32%

disseram que não ajuda. Nesse contexto percebe que as brincadeiras podem ou não ajudar o aluno no seu desenvolvimento, e que tal resultado depende muito da didática que o professor utiliza. Visto que, alguns alunos não se identificam o uso do lúdico no aprendizado de outras disciplinas.

Os brinquedos tornam-se, objeto de comunicação, meio através do qual a criança sai de uma relação centralizada em um objeto, para torná-lo uma ferramenta mediadora entre ela e as outras crianças e de forma mais generalizada, entre ela e o mundo. Nesse sentido, compreende-se que é o professor a chave para criar esta ligação do lúdico com o aprendizado.

De acordo com a figura 24, 74% dos alunos afirmaram que sim, as aulas de educação física utilizando brincadeiras lhe ajudam na aprendizagem de outras disciplinas, 26% afirmam que não ajudam.

O grande índice que afirmou sim leva a concluir que a brincadeira exerce diversos papéis no contexto escolar. Cabe ao professor saber identificar a mais adequada que contribua para alcançar os objetivos propostos, seja a aprendizagem ou despertar o interesse pelas aulas de educação física.

As brincadeiras e jogos abrem caminhos para autonomia, a criatividade, a exploração de significativas. Através do brincar a criança encontra vários significados para brincar e aprender de forma prazerosa. É necessário que se proporcione aos alunos um ambiente prazeroso onde o processo de ensino aprendizagem aconteça de forma satisfatória, onde seja promovida a autonomia dos alunos para que possam criar e sentir-se a vontade e capazes de aprender.

As atividades lúdicas acontecem de forma muito mecânica e descontextualizada e o contato físico entre as professoras e alunos quase não se percebe. As atividades na maioria das vezes não são planejadas, talvez seja por isso que estejam fora do contexto, não há nenhuma ligação com o conteúdo em estudo.

Esta observação tem relação com o processo de desenvolvimento físico-motor, intelectual, cultural e social das crianças. Ter consciência de que a atividade lúdica fornece informações elementares a respeito da criança, suas emoções, a

forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico e sua formação moral. O lúdico não é tão presente na prática como na fala das professoras. Todas elas prezam muito pela disciplina em sala de aula, ficando a desejar na troca de experiência aluno-professor e na interação aluno-aluno.

Durante as aulas de educação física, é a hora onde existem de fato atividades lúdicas, mesmo que desconexas do conteúdo, os alunos têm esse momento. Essas atividades não fazem parte da ludicidade. De acordo com a teoria descrita atividades soltas não têm objetivos direcionados ao aprendizado do aluno. Sendo os jogos vistos, como competição entre as turmas.

As professoras reconhecem as contribuições do lúdico para aprendizagem das crianças, mas não apresentam uma aplicabilidade concreta, deixando de executar um trabalho melhor.

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. Para isso é preciso que o professor faça suas interferências, mostrando que o jogo é prazeroso e sério ao mesmo tempo.

5 CONCLUSÃO

O objetivo principal deste trabalho foi Verificar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. Com a realização deste trabalho verificou-se que apesar das teorias defenderem que se faz necessário uma aprendizagem através de jogos e dos movimentos espontâneos da criança, ela está longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade, expressividade, livre de seus atos.

As instituições de ensino que respeitam o processo natural de desenvolvimento das crianças são minorias. Na maioria das escolas, o aluno é apenas um objeto que deve ser transformado em produto útil para o nosso mercado de trabalho. Verificou-se que a divergência no que diz respeito à teoria com a prática pedagógica das professoras.

Com a realização deste trabalho verifica-se que apesar das teorias defenderem que se faz necessário uma aprendizagem através de jogos e dos movimentos espontâneos da criança, ela está longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade, expressividade, livre de seus atos. Poucas são as instituições de ensino que respeitam o processo natural de desenvolvimento das crianças. Na maioria das escolas, é apenas um objeto que deve ser transformado em produto útil para o nosso mercado de trabalho. Detectamos a divergência no que diz respeito à teoria com a prática pedagógica dos professores em sala de aula.

Existem vários motivos que levam alguns professores a olharem o lúdico como uma coisa sem importância e que pode ser desenvolvida de qualquer maneira sem ser planejada. Às vezes isso acontece por falta de um conhecimento mais aprofundado sobre o assunto, por medo de mudança ou até mesmo por descaso.

A fantasia, a alegria, a curiosidade e espontaneidade são trocadas por um amontoado de ordens e exercícios rotineiros e atividades desinteressantes. Para que as aulas se tornem mais atrativas, é preciso que o professor mude sua postura em relação à criança, percebendo que ela não é um adulto em miniatura. Ela precisa correr, saltar, jogar, brincar, rir, enfim, fazer acontecer para compreender melhor o seu contexto sócio-cultural de vida.

Entende-se, que o professor deve contemplar o lúdico como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais, encontrando significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente, com brinquedos, brincadeiras e outras crianças englobando na disciplina de educação física.

A partir dos princípios expostos nesta pesquisa, que o professor deverá contemplar o lúdico como princípio norteador das atividades de educação física, possibilitando às manifestações corporais, encontrando significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Para tanto se faz necessário, a formação de professores para desenvolver o lúdico na escola e que toda atividade nas aulas de educação física a ser desenvolvida seja devidamente planejada pelo professor no sentido de despertar mais ainda os interesses das crianças, já que os resultados demonstram que esta metodologia contribui de forma positiva para o desenvolvimento da criança.

O professor por meio dessa experiência precisa conscientizar os estudantes da necessidade de transformações através de brincadeiras e jogos na educação física e por meio de recursos pedagógicos que tende a aprimorar o aluno nas escolas. A partir dos exercícios práticos, pode-se perceber que conceitos lúdicos possuem significados voltados a realidades próximas dos alunos e docentes.

A implantação de um espaço de exercícios e de jogos dentro do âmbito escolar é fator motivacional, possibilitando assim que mais alunos possam estar na escola. Aumentando a assiduidade dos mesmos, que certamente terão um melhor desempenho educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1997.

BETTI, M. & ZULIANI, L. R. Educação Física Escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, 1(1): 73-81, 2002.

BRAGA, C.F. **Recreação e jogo**: informações técnico-pedagógicas. Brasília (s.n), 1977.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.

CANTO, Ricardo Farias Santos (org.). **Apostila de teoria e prática de recreação e jogos**. Curso PROHACAP. Fundação Universidade Federal de Rondônia – UNIR, 2002.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **O minidicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

FERNANDEZ, Alicia. **A inteligência aprisionada: abordada psicopedagogia**. Clínica da criança e sua família. Porto Alegre, Editora: artes médicas, 1990.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 43ªed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

HUIZINGA, Jonh. **Homo Ludens**: O Jogo Como Elemento da Cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **Jogo, brinquedo e educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LEIF, Joseph; Brunelle, Lucien. **O Jogo pelo Jogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MURCIA, J.A.M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PERRENOUD, P. **Avaliação:** da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** São Paulo: Zahar, 1971.

_____. **A psicologia da criança.** Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **Seis Estudos de Psicologia.** Rio de Janeiro: Forense, 1999.

RIZZI, Leonor. **Atividades lúdicas na educação da criança.** 2ª ed., São Paulo: Ática, 1987.

SANTOS, P.S.M. **Brinquedoteca:** A criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis – RJ: Vozes, 2000.

SCARPATO, Marta; et ali. **Didática na Prática de Educação Física:** como planejar as aulas da educação física. São Paulo: Avercamp, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** São Paulo: Imago, 1971.

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice A	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (alunos / escola A)	49
Apêndice B	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (alunos / escola B)	50
Apêndice C	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Professores/ escola A)	51
Apêndice D	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Professores/ escola B)	52
Apêndice E	Questionário de pesquisa com alunos - 4º ano "A" manha Escola Paulo Sandanha – (26 alunos)	53
Apêndice F	Questionário de pesquisa com alunos - 4º ano "B" manha Escola Paulo Sandanha (24 alunos)	54
Apêndice G	Questionário de pesquisa com alunos - 4º ano "A" manha Escola Alkindar Brasil de Arouca (25 alunos)	55
Apêndice H	Questionário de pesquisa com alunos - 4º ano "B" manha Escola Alkindar Brasil de Arouca (25 alunos)	56
Apêndice I	Questionário de pesquisa com professores Escola Paulo Sandanha (02 professores)	57
Apêndice J	Questionário de pesquisa com professores Escola Alkindar Brasil de Arouca (02 professores)	58

**Apêndice A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE
(alunos – escola A)**

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: estudo de caso na Escola de Ensino Fundamental Paulo Saldanha.

O objetivo desta pesquisa é: Ressaltar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

A sua participação será através de um questionário com perguntas fechadas relativas as aulas de educação física com a utilização de métodos lúdicos como: jogo, brincadeiras, entre outras; as perguntas destinam apenas a identificar se tais atividades auxiliam na aprendizagem do aluno, que o(a) senhor(a) deverá responder na Escola de Ensino Fundamental Paulo Saldanha na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de 30 minutos aproximadamente. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor, telefone para: Dr.(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00h. e das 14:00 às 18:00h.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

Porto Velho-RO, ____ de _____ de _____

**Apêndice B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE
(alunos - escola B)**

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: estudo de caso na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca.

O objetivo desta pesquisa é: Ressaltar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

A sua participação será através de um questionário com perguntas fechadas relativas as aulas de educação física com a utilização de métodos lúdicos como: jogo, brincadeiras, entre outras; as perguntas destinam apenas a identificar se tais atividades auxiliam na aprendizagem do aluno, que o(a) senhor(a) deverá responder na Escola de Ensino Fundamental Paulo Saldanha na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de 30 minutos aproximadamente. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor, telefone para: Dr.(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00h. e das 14:00 às 18:00h.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

Porto Velho-RO, ____ de _____ de _____

Apêndice C - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Professores A)

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: estudo de caso na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca.

O objetivo desta pesquisa é: Ressaltar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

A sua participação será através de um questionário com perguntas fechadas relativas as aulas de educação física com a utilização de métodos lúdicos como: jogo, brincadeiras, entre outras; as perguntas destinam apenas a identificar se tais atividades auxiliam na aprendizagem do aluno, que o(a) senhor(a) deverá responder na Escola de Ensino Fundamental Paulo Saldanha na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de 30 minutos aproximadamente. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor telefone para: Dr.(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00h. e das 14:00 às 18:00h.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

Porto Velho-RO, ____ de _____ de _____

Apêndice D- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Professores B)

O (a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto: LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: estudo de caso na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Alkindar Brasil de Arouca.

O objetivo desta pesquisa é: Ressaltar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. O(a) senhor(a) receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer da pesquisa e lhe asseguramos que seu nome não aparecerá sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a)

A sua participação será através de um questionário com perguntas fechadas relativas as aulas de educação física com a utilização de métodos lúdicos como: jogo, brincadeiras, entre outras; as perguntas destinam apenas a identificar se tais atividades auxiliam na aprendizagem do aluno, que o(a) senhor(a) deverá responder na Escola de Ensino Fundamental Paulo Saldanha na data combinada com um tempo estimado (os tempos de cada procedimento) para sua realização de 30 minutos aproximadamente. Informamos que o(a) Senhor(a) pode se recusar a responder qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir de participar da pesquisa em qualquer momento sem nenhum prejuízo para o(a) senhor(a). Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na Faculdade de Educação Física – Universidade de Brasília – podendo ser publicados posteriormente. Os dados e materiais utilizados na pesquisa ficarão sobre a guarda do pesquisador.

Se o(a) Senhor(a) tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, por favor, telefone para: Dr.(a). Keila Fontana, na instituição Universidade de Brasília telefone: (61) 3107-2555, no horário: 8:00 às 12:00h. e das 14:00 às 18:00h.

Este projeto foi Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília. As dúvidas com relação à assinatura do TCLE ou os direitos do sujeito da pesquisa podem ser obtidos através do telefone: (61) 3107-1947.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o sujeito da pesquisa.

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

Porto Velho-RO, ____ de _____ de _____

APÊNDICE E- QUESTIONÁRIO DE PESQUISA COM ALUNOS - 4º ANO "A"
MANHA ESCOLA PAULO SANDANHA – (26 alunos)

1) Como são as aulas do professor de educação física?

() Muito ruim () Ruim () Razoável (17) Boa (9) Ótimo

2) As aulas de educação física têm brincadeiras?

(26) Sim () Não () As vezes

3) O professor usa mais brincadeiras ou pratica esportiva nas aulas de educação física?

(26) Brincadeiras

() Pratica esportiva

4) Que tipo de atividade o professor faz?

(10) Pula corda

() Pintar

(11) Usando bola

(5) Exercícios físicos

() Correr

() Competição de queimada

() Outra

5) As aulas de educação física utilizando brincadeiras lhe ajuda na aprendizagem de outras disciplinas?

(17) Sim (8) Não

APÊNDICE F - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA COM ALUNOS - 4º ANO "B"
MANHA
ESCOLA PAULO SANDANHA (24 alunos)

1) Como são as aulas da professor de educação física?

() Muito ruim () Ruim () Razoável (18) Boa (6) Ótimo

2) As aulas de educação física têm brincadeiras?

(24) Sim () Não () As vezes

3) O professor usa mais brincadeiras ou pratica esportiva nas aulas de educação física?

(24) Brincadeiras

() Pratica esportiva

4) Que tipo de atividade o professor faz?

(8) Pula corda

() Pintar

(10) Usando bola

(6) Exercícios físicos

() Correr

() Competição de queimada

() Outra

5) As aulas de educação física utilizando brincadeiras lhe ajuda na aprendizagem de outras disciplinas?

(17) Sim (7) Não

APÊNDICE G - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA COM ALUNOS - 4º ANO "A"
MANHA
ESCOLA ALKINDAR BRASIL DE AROUCA – 25 alunos

1) Como são as aulas do professor de educação física?

() Muito ruim () Ruim () Razoável (13) Boa (12) Ótima

2) As aulas de educação física têm brincadeiras?

(25) Sim () Não () As vezes

3) O professor usa mais brincadeiras ou pratica esportiva nas aulas de educação física?

(25) Brincadeiras

() Pratica esportiva

4) Que tipo de atividade o professor faz?

(09) Pula corda

() Pintar

(10) Usando bola

(04) Exercícios físicos

(02) Correr

() Competição de queimada

() Outra

5) As aulas de educação física utilizando brincadeiras lhe ajuda na aprendizagem de outras disciplinas?

(19) Sim (6) Não

APENDICE H - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA COM ALUNOS - 4º ANO "B"
MANHA
ESCOLA ALKINDAR BRASIL DE AROUCA – 25 alunos

1) Como são as aulas do professor de educação física?

() Muito ruim () Ruim () Razoável (04) Boa (21) Ótima

2) As aulas de educação física têm brincadeiras?

(25) Sim () Não () As vezes

3) O professor usa mais brincadeiras ou pratica esportiva nas aulas de educação física?

(25) Brincadeiras

() Pratica esportiva

4) Que tipo de atividade o professor faz?

(09) Pula corda

() Pintar

(12) Usando bola

(04) Exercícios físicos

() Correr

() Competição de queimada

() Outra

5) As aulas de educação física utilizando brincadeiras lhe ajuda na aprendizagem de outras disciplinas?

(18) Sim (07) Não

APENDICE I - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA COM PROFESSORES ESCOLA
PAULO SANDANHA (02 professores)

- 1) Você compreende o que é ludicidade no espaço escolar?Comente.
(2) Sim
() Não
- 2) Como você classifica a participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física?
(2) Excelente
() Regular
() Ruim
- 3) Em sua opinião a importância da pratica das atividades lúdicas nas aulas de educação física do 4º ano é?
(1) Importante
(1) Não é importante
- 4) No seu planejamento diário as atividades lúdicas estão sendo adequada a prática desportiva?
(1) Sim
() Não
(1) Às vezes
- 5) A proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 4º ano?
(2) Sim
() Não
() Às vezes
- 6) Com sua experiência usando o lúdico você concorda que realmente auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas?
(2) Sim
() Não
() Às vezes
- 7) A importância do espaço dentro da escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas?
(2) Sim
() Não

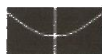
**APÊNDICE J - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA COM PROFESSORES ESCOLA
ALKINDAR BRASIL DE AROUCA (02 professores)**

- 1) Você compreende o que é ludicidade no espaço escolar?Comente.
(2) Sim
() Não
- 2) Como você classifica a participação dos alunos nas atividades lúdicas durante as aulas de educação física?
(1) Excelente
(1) Regular
() Ruim
- 3) Em sua opinião a importância da pratica das atividades lúdicas nas aulas de educação física do 4º ano é?
(1) Importante
(1) Não é importante
- 4) No seu planejamento diário as atividades lúdicas estão sendo adequada a prática desportiva?
() Sim
() Não
(1) Às vezes
- 5) A proposta curricular contempla os jogos lúdicos no 4º ano?
(2) Sim
() Não
() Às vezes
- 6) Com sua experiência usando o lúdico você concorda que realmente auxilia no processo de ensino e aprendizagem dos alunos nas aulas de educação física e demais disciplinas?
(2) Sim
() Não
() Às vezes
- 7) A importância do espaço dentro da escola precisa ser adequada para realizar atividades lúdicas?
(2) Sim
() Não

LISTA DE ANEXOS

Anexo - A	Termo de Concordância (escola A)	60
Anexo - B	Termo de Concordância (escola B)	61
Anexo - B	Termo de autorização dos pais	62

Anexo A - Termo de Concordância (escola A)



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO
BRASÍLIA - DF
TELEFONE (061) 3107-1947
E-mail: ceps@unb.br
<http://fs.unb.br/cep/>

TERMO DE CONCORDÂNCIA

A professora Alessandra Costa Lins Salvador, diretora do **Instituto Estadual de Educação Paulo Saldanha**, está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa **O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL DO INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PAULO SALDANHA**, de responsabilidade do pesquisador Professor Orientador **Sandro Marcelo Fonseca**, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso da estudante **Maria Moreira da Cruz** do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **realização de análise documental, observações participantes, entrevistas e questionários** com os professores da **Secretaria de Educação de Porto Velho**. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 03/04/2013.

Porto Velho-RO, ____ 03 ____ / ____ 04 ____ / ____ 2013 ____

Diretor/coordenador responsável:

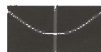
Alessandra C. Lins Salvador
Assinatura/carimbo

Alessandra C. Lins Salvador
Diretora

Port. 195/12/GAB/SEDUC
Pesquisador Responsável pela pesquisa:

Maria Moreira da Cruz
Assinatura

Anexo B - Termo de Concordância (escola B)



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO
BRASÍLIA - DF
TELEFONE (061) 3107-1947
E-mail: ceps@unb.br
<http://fs.unb.br/ceps/>


TERMO DE CONCORDÂNCIA

A professora Simone Alves Pessoa Frazão, diretora da Escola Estadual Educação Alkindar Brasil de Arouca, está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa **O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, NA ESCOLA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO ALKINDAR BRASIL DE AROUCA** de responsabilidade do pesquisador Professor Orientador **Sandro Marcelo Fonseca**, para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso da estudante **Maria Moreira da Cruz** do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **realização de análise documental, observações participantes, entrevistas e questionários** com os professores da **Secretaria de Educação de Porto Velho**. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/04/2013.

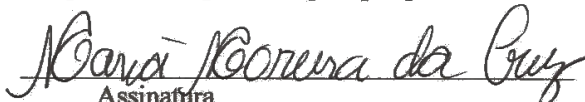
Porto Velho-RO, ____ 08 ____ / ____ 04 ____ / ____ 2013 ____

Diretor/coordenador responsável:



Assinatura/carimbo
Simone Alves Pessoa Frazão
Diretora
Port. nº 537/13/GAB/SEDUC

Pesquisador Responsável pela pesquisa:



Assinatura



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO
BRASÍLIA - DF
TELEFONE (061) 3107-1947
E-mail: ceps@unb.br
<http://fs.unb.br/cep/>

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - EAD TERMO DE AUTORIZAÇÃO DOS PAIS

Pesquisa: O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA: ESTUDO DE CASO NA I. E. F. PAULO SALDANHA E DA E. E.F. M. ALKINDAR BRASIL DE AROUCA

Pesquisadora: MARIA MOREIRA DA CRUZ

Prezado (a) pais ou responsáveis:

A presente pesquisa objetiva-se Verificar o processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno usando o lúdico como metodologia na disciplina de educação física. No presente estudo, as informações serão obtidas através de questionário, de forma individual com perguntas fechadas. Tal trabalho, com objetivos acadêmicos, tem por finalidade possibilitar a esta pesquisa, a instituição e a sociedade um maior conhecimento sobre o tema proposto.

Desde já, informamos que sua participação é **voluntária** e pode ser interrompida em qualquer etapa, sem nenhum prejuízo ou punição. A qualquer momento, você pode solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo. Todos os cuidados serão tomados para garantir o **sigilo** e a **confidencialidade** de suas informações individuais, preservando sua identidade e da instituição envolvida na pesquisa. Este Termo deverá ser preenchido e assinado em duas vias, sendo que uma permanecerá com você e a outra deverá ser devolvida a pesquisadora.

Desde já, agradecemos sua contribuição para o desenvolvimento desta atividade acadêmica e coloco-me à disposição para esclarecimentos adicionais.

_____, _____ de _____ de 20____.

Assinatura do (a) pai ou responsável